

A large, light gray, stylized profile of a man's head and shoulders, facing right. The man has a dark cap and curly hair. The profile is composed of simple lines and flat areas, giving it a graphic, almost woodcut-like appearance. It is positioned in the upper right quadrant of the page, partially overlapping a red rectangular area.

Transformación  
Educativa en los  
Centros

Máster Universitario en  
Dirección y  
Transformación Digital  
de Centros Educativos



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Transformación Educativa en los Centros

**Titulación:** Máster Universitario en Dirección y Transformación Digital de Centros Educativos

**Carácter:** Obligatorio

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** A distancia

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dña. Lorena Aguilar Zapata

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG2 Ser capaz de formular proyectos innovadores que potencien el trabajo en equipo, la innovación, y la creatividad en el ámbito de la Sociedad digital.

CG3 Ser capaz de identificar y clasificar correctamente las diferentes herramientas y plataformas tecnológicas, con el fin de saber seleccionar las más adecuadas para emprender procesos de cambio en centros educativos.

CE1 Analizar cómo el contexto de la Sociedad Digital influye en la modernización del centro educativo, y saber responder a los nuevos retos educativos.

CE2 Comprender las nuevas formas y estructuras que demanda la Sociedad del Conocimiento en la educación.

CE3 Analizar los nuevos lenguajes comunicativos de la escuela digital.

CE4 Reconocer y comprender las tendencias e innovaciones educativas emergentes en un contexto digital.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Ser capaz de reconocer los lenguajes de la escuela digital.
- Analizar las implicaciones de los cambios sociedad digital en los centros educativos.
- Ser capaz de reconocer y analizar tendencias innovadoras en educación desde una perspectiva tecnológica.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- La escuela innovadora en el contexto digital: nuevos lenguajes comunicativos.
- Organización para la innovación e integración de las TIC en la educación escolar.
- Tendencias en tecnologías emergentes.

### 2.3. Contenido detallado

#### 1. Introducción a la comunicación digital en la escuela.

Comunicación y Sociedad.  
Concepto TIC.  
Herramientas de comunicación digital.  
Directivas TIC europeas y españolas.  
Integración de las TIC en centros educativos.

#### 2. Introducción al concepto de competencia digital.

Competencia digital del alumnado y del docente.  
Proyectos INTEF para el profesorado.  
Marco Común de Competencia Digital Docente.  
Competencias del MCCDC

#### 3. Enseñanza en la era digital: educación transmedia en el centro escolar.

¿Qué significa educación transmedia?  
Educomunicación y alfabetización mediática.  
Prosumidor.  
Recursos digitales para la organización del centro escolar.

#### 4. Técnicas de trabajo en el aula.

La era de las multipantallas.  
Fomento de la motivación.  
Gamificación en educación.  
Herramientas gamificadas.  
Herramientas para la creación del blog y web.

#### 5. Nuevos métodos de aprendizaje

Aprendizaje online/educación en línea/educación a distancia/EVA.  
Modalidades de e-Learning.  
MOOC, NOOC, SPOC Y COO.  
Modelos xMOOC, cMOOC, sMOOC y tMOOC.

#### 6. Sinergia 5G y escuela.

Informes Horizon 2017-2019.

5G.

Hiperconectividad.

Realidad extendida (XR).

Tecnologías analíticas.

Realidad virtual/ realidad aumentada/ realidad mixta.

Blockchain y asistente virtual.

Inteligencia Artificial.

#### 7. Diseño de contenidos audiovisuales en educación.

Estrategia audiovisual.

Técnicas para la creación de audiovisuales.

#### 8. Aplicación y gestión de la herramienta en la creación de contenidos.

Construcción del recurso: edición y montaje.

Dónde se publica la píldora didáctica.

### 2.4. Actividades formativas

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1. Clases teóricas asíncronas.	10	0%
AF2. Clases prácticas. Seminarios y talleres	10	0%
AF3. Tutorías	4	0%
AF4. Estudio individual y trabajo autónomo	52	0%
AF5. Actividades de evaluación	24	7,5%
<b>NÚMERO TOTAL DE HORAS</b>	<b>100</b>	

### 2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

CÓDIGO	METODOLOGÍAS DOCENTES	DESCRIPCIÓN
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.

MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD6	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD7	Autoevaluación	Valoración de los propios conocimientos, aptitudes y adquisición de competencias.
MD8	Heteroevaluación	Evaluación del alumno realizada por el profesor.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación	10%
Actividades dirigidas	30%
Prueba final (examen o proyecto)	60%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades dirigidas	40%
Prueba final (examen o proyecto)	60%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la Escuela*, 64, 5-17.

Cabero, J., & Marín, V. (2014). Miradas sobre la formación del profesorado en TIC. *Enl@ce*, 11 (2), 11-24.

CEDEC (2019). *Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios*. España: INTEF. Recuperado de <http://cedec.intef.es/>

Comisión Europea (2019, 3 de abril). DigComp: The European Digital Competence Framework (factsheet). *Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión Comisión Europea*. Recuperado de <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=es&pubId=8202&furtherPubs=yes>

Concejo, E. (2018, 9 de abril). Descubre a qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vivo/20180408/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html>

eTwinning (2019). *eTwinning es la comunidad de centros escolares de Europa*. España: Unión Europea: Recuperado de <https://www.etwinning.net/es/pub/index.htm>

European Commission, (2019). *ClipIt Global*. España: ClipIt. Recuperado de <http://clipit.es/landing/>

European Commission (2017). *European Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)*. Europa: Comisión Europea. Recuperado de <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1315&langId=en>

European Union (2016). *The European Digital Competence Framework for Citizens*. Recuperado de [ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en](https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en)

Hall, R., Atkins, L. & Fraser, J. (2014). Defining a self-evaluation digital literacy framework for secondary educators: the digilit leicester project. *Research in Learning Technology*, 22. doi:<http://dx.doi.org/10.3402/rlt.v22.21440>

INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente 2017*. Madrid: MECD. Recuperado de <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>

Internet en el Aula (2019). Red social docente para una educación del S.XXI. España: INTEF. Recuperado de <http://internetaula.ning.com/>

Morillo Nieto, A. (2019). *La plataforma Edmodo*. España: Educarex. Recuperado de [https://emtic.educarex.es/PildoTIC/pildoras\\_experiencia/edmodo/la\\_plataforma\\_edmodo.html](https://emtic.educarex.es/PildoTIC/pildoras_experiencia/edmodo/la_plataforma_edmodo.html)

### Bibliografía recomendada

- Best Assistant Education Online Limited, 2019. Web Edmodo. California: Edmodo. Recuperado de <https://new.edmodo.com/?go2url=/home>
- Blog de Aula Virtual (2019). Web otra Educación. España: Otra Educación. Recuperado de <https://www.otraeducacion.es/>
- Cliplt (2019). Cliplt Global. España: Comisión Europea. Recuperado de <http://clipit.es/landing/>
- Escuela 2.0 (2019). Web Red Alumnos. Madrid: Escuela 20. Recuperado de <https://www.redalumnos.com/>
- Marquès. (2012). *Claves del éxito para integrar las TIC*. España: Slide Share. Recuperado de <https://es.slideshare.net/fpavon/competencia-digital-docente-pere-marqus>
- Marquès. (2014). *Competencia Digital Docente Básica*. España: Slide Share. Recuperado de <https://es.slideshare.net/fpavon/competencia-digital-docente-pere-marqus>
- Marquès. (2015). *Síntesis de la Competencia Digital Docente Básica*. España: Slide Share. Recuperado de [http://api.ning.com/files/Fxq0VavCSuCRaqS1USOZWsjn6sr\\*tB2D4Sq6sianGPexHwv2ddG23vNToZXItAU8aMTKi6sSKLLXjOe7hLRe8MIRB6yUHVXn/competenciadigitaldocente16.jpg?width=737&height=552](http://api.ning.com/files/Fxq0VavCSuCRaqS1USOZWsjn6sr*tB2D4Sq6sianGPexHwv2ddG23vNToZXItAU8aMTKi6sSKLLXjOe7hLRe8MIRB6yUHVXn/competenciadigitaldocente16.jpg?width=737&height=552)
- Mentoring Technology-Enhanced Pedagogy (2019). *Acerca de proyecto MENTEP*. Madrid: MECD. Recuperado de <http://mentep.educalab.es/acerca-de/>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado (España)*, 25, de 29 de enero de 2015.
- Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A. & Fandos, M. (2016). Digital Skills in the Z Generation: Key Questions for a Curricular Introduction in Primary School. [La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria]. *Comunicar*, 49, 71-79. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>
- Plataforma de Infancia de España (2019). Cibercorresponsales. España: Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Recuperado de <https://www.cibercorresponsales.org/>
- Tofler, A. (1980). *La Tercera Ola*. Bogotá: Ediciones Nacionales.

## 5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/direccion-transformacion-digital/#masInfo#profesores>